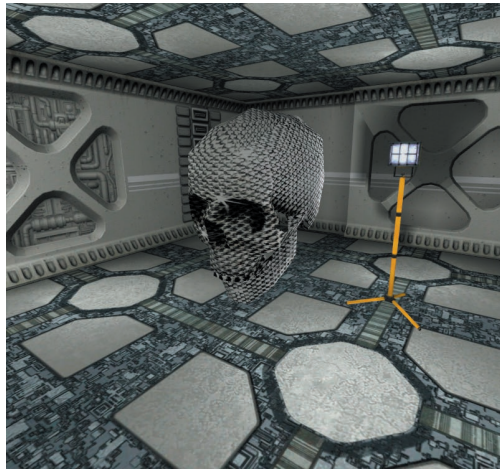
Leresteux Julien

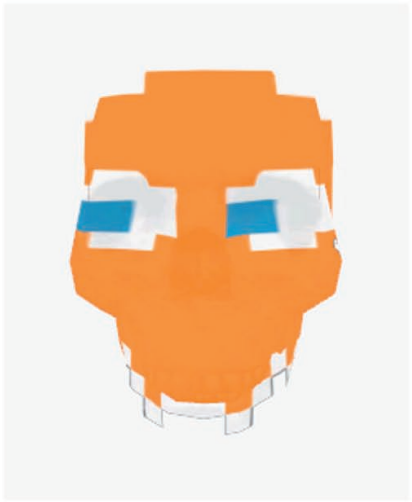
Skull 3000 ou hommage au bot inconnu.
Jeu vidéo, 2010.

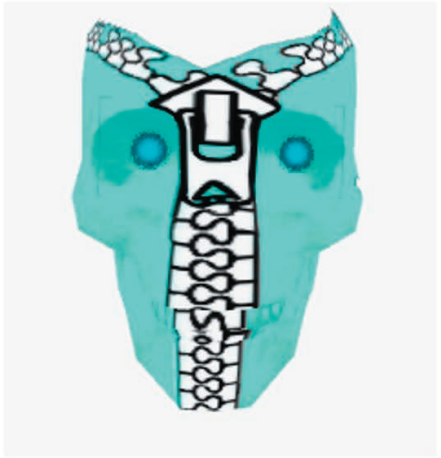
Cette installation évoque par son motif récurrent du crâne le thème du memento mori. « Souviens-toi que tu mourras », semblent nous dire ces vanités au design post-apocalyptique rappelant Mad Max ou Blame.

Cette création a été réalisée à l'aide d'un moteur de jeu vidéo de type FPS (Quake, Call of Duty…), genre où la mort est aussi omniprésente que nulle.

Festival d'art urbain, Huy, Belgique, 2010



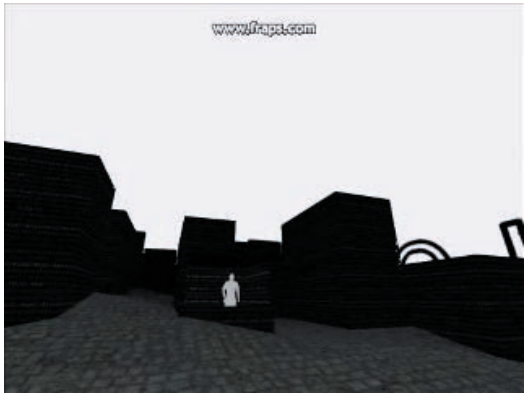


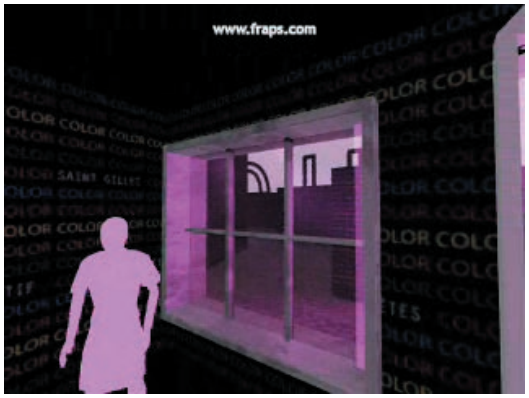


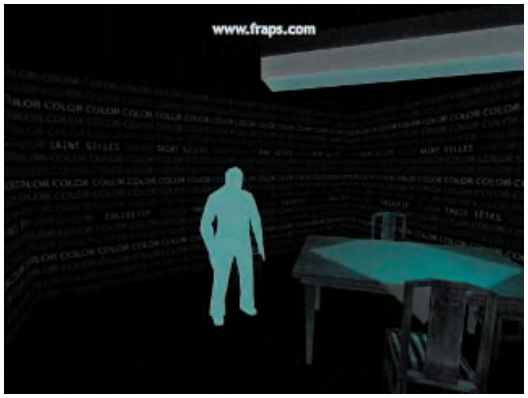
CSGT
Jeu vidéo, manette hackée et brique, 2010.

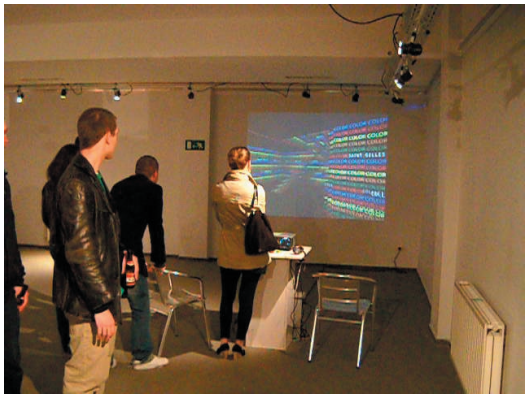
Invité à l'exposition *Color saint gilles* par le collectif *Trois têtes* nous avons collaboré ensemble à ce projet.
S'appuyant sur une dizaine d'interviews réalisées à Saint gilles (1060), j'ai modélisé la commune afin que les spectacteurs puissent circuler dans le jeu à la rencontre des bots. Chaque perssonnage fut associé à une interview.

Maison de la culture, Saint Gilles, Belgique, 2010







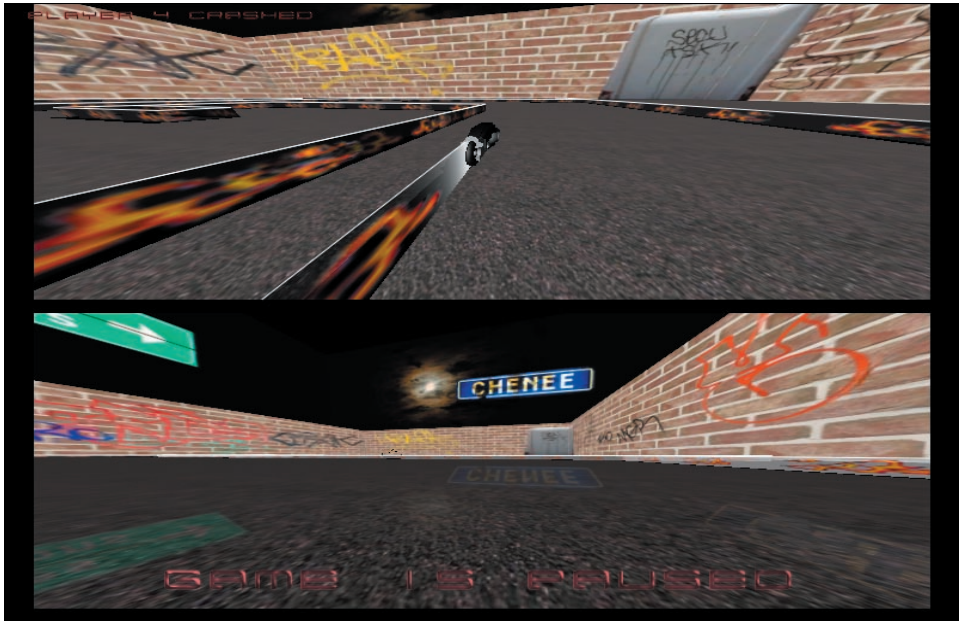


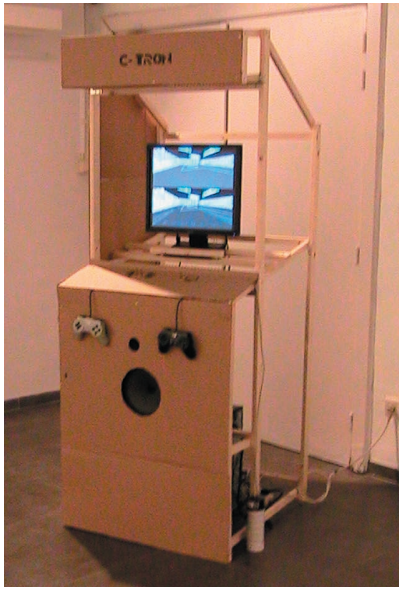
C-tron
Jeu vidéo redesigné, 2009.

C-tron revisite le jeu GLTron en y incorporant des éléments provenant d'une zone restreinte, la ville de Chênée. Un groupe de rock local a produit la bande musicale, le son des véhicules a été créé durant la résidence, les décors proviennent des murs de la ville (tag, graph'…)

Ce travail réalisé dans le cadre de Chute Libre, résidence organisée par le Centre Culturel de Chênée.

http://ctron.alwaysdata.net





Tapis-volant.
Tapis découpé, 2009.

A travers cette sculpture se rencontre les univers du papercraft, des jeux vidéos et de l'enfance.

Ce travail réalisé dans le cadre de Chute Libre, résidence organisée par le Centre Culturel de Chênée.

Ce travail fut également présenté à :
Pourquoi tu ris?, Bruxelles 2010.
Perrier, truc troc, 2010.

http://ctron.alwaysdata.net

Pot NINJA 3000
Programme de montage semi-aléatoire, 2009.

18 séquences tirées du film «le retour du jedi» de G. Lucas sont remontées à l'infini, de manière semi-aléatoire.

Ce travail s'inspire de l'univers des adolescents, pricipalement ruraux, où la liberté passe par un objet bien singulier : la mobilette.

Ce travail réalisé dans le cadre de Chute Libre, résidence organisée par le Centre Culturel de Chênée.

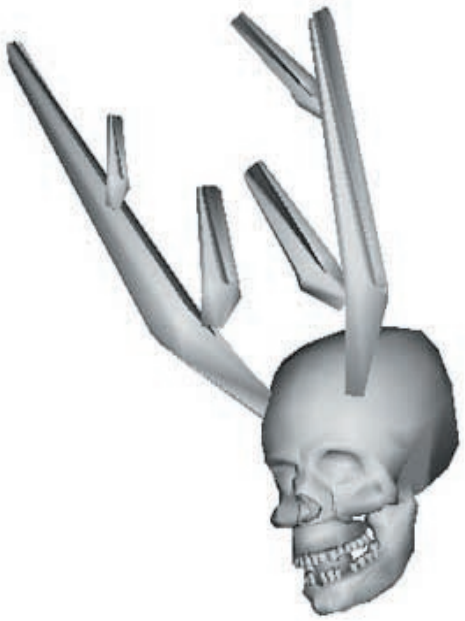
http://ctron.alwaysdata.net

Still life ?
Galerie (A)soko, Bruxelles, 2009.

Médiation via wikipédia :
«L'expression **nature morte** [still life en Anglais] désigne un sujet constitué d'objets inanimés (fruits, fleurs, vases, etc.) ou d'animaux morts, puis, par métonymie, une œuvre (en peinture ou en photographie, etc.) représentant une nature morte.»

Ce travail se compose d'un dessin mural au fusin, une sculpture ainsi qu'un programme de réalité augmentée que les invisiteurs étaient invités à expérimenter sur le site de la galerie.

http://asoko.alwaysdata.net/artistes/2009/leresteuxj09



Bakemono-ego
GalerieM'atuvu, Bruxelles,
2009.

C'est une vanité.
Ce personnage retient, repousse une masse noir qui émane de son buste.
Jour après jour la masse grossit.
Après une semaine, la masse l'«emporte».

C'est un crâne.

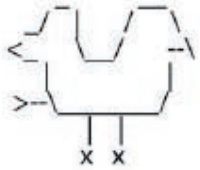
Plus de visuels sur :
http://bakemono.alwaysdata.net

Chimére
Galerie V-tro, Bruxelles, 2008.

Collection Vidéothéque-nomade, 6870 ASBL, bruxelles, 2009.

L'idée d'un volume naïf, hybride des symboles Flamand et Wallon, a commencé en septembre 2007, inspiré par ma découverte de la politique belge.
Passée la réalisation, je me suis retrouvé avec un volume d'environ 4 m x 5 m.
Puis vint la question : qu'en faire ?

Chimère, volume conflable en plastique de 0.007 mm, 4m x 5m x 1.5m, 2007.



<--- this is a chimere.

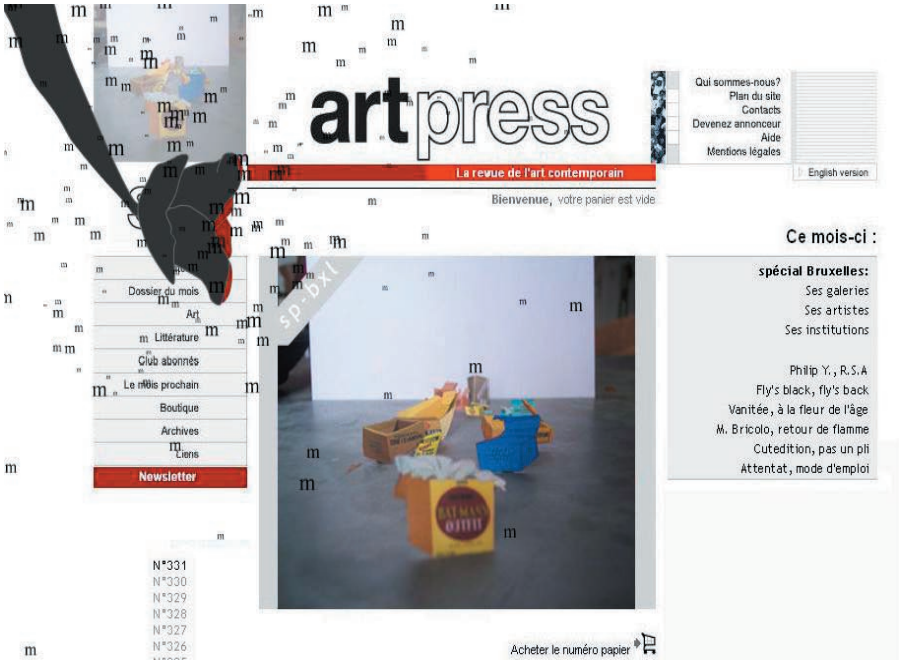
Images, tirages jet d'encre, A4, et texte tirés de l'installation *Chimère,* 2008.

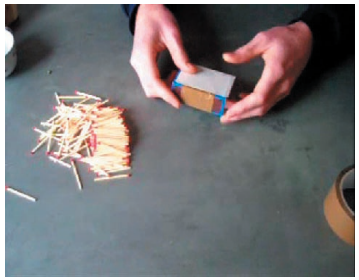
MDE 1, 2, 3 et 4
Expoésie, Périgueux, 2007.
la revue Ouste, juillet 2007.
Festival Pocket film, Paris, 2008.
Collection Vidéothéque-nomade, 6870 ASBL, bruxelles, 2009.

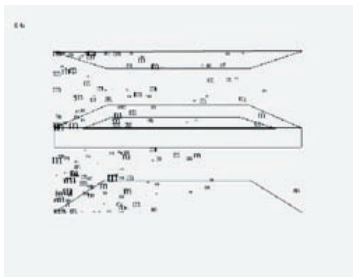
Comment occupater un espace, avec une maximum d'efficacité ?
Réponse : à l'aide de mouches.

Jouant sur la polysémie du terme occupation (artistique/militaire), je me suis attaqué au CAPC de Bordeaux, et aux galeries de Bruxelles.
Ce travail a vu le jour à travers une série de vidéos.
Entre fiction et travail d'archivage d'une action, *Mode d'emploi* mêle les styles et les genres. Les vidéos alternent entre : plan séquence, camera caché, animation, simulation 3D...
Par la suite dessins et installation ont permis de renourir le projet.

En haut :Capture d'écran du site http://artpress.la.revue.free.fr/
En bas, images extraites de la vidéo Mode d'emploi,2006 --- Vidéo visible sur : http://leresteux.alwaysdata.net/mde1







Vue de l’exposition MDE 1, 2, 3 et 4, festival Expoésie, 2007. 1/2

Vue de l’exposition MDE 1, 2, 3 et 4, festival Expoésie, 2007. 2/2

Comment apprendre aux mouches à voler en rond ?

ou

Rack 1, Galerie Borderline, Nantes, 2006.

Le titre de cette exposition exprime le projet lui-même. Le mariage de deux expressions liées au non faire, à l'ennui (« Tourner en rond » et « regarder les mouches voler »).

L'installation se divise de deux espaces, l'un d'expérimentation, le second d'observation.
L'expérimentation consiste à placer un certain nombre de larves « aux commandes» d'un mini-robot. Ce dernier évolue en fonction du déplacement des larves.
Puis, vient la phase d'observation, une Webcam enregistre ses déplacements. Un programme récupère ces données et les imprime automatiquement.
Ne reste plus qu'à analyser ces résultats, afin de déterminer si nous sommes parvenus à notre objectif.

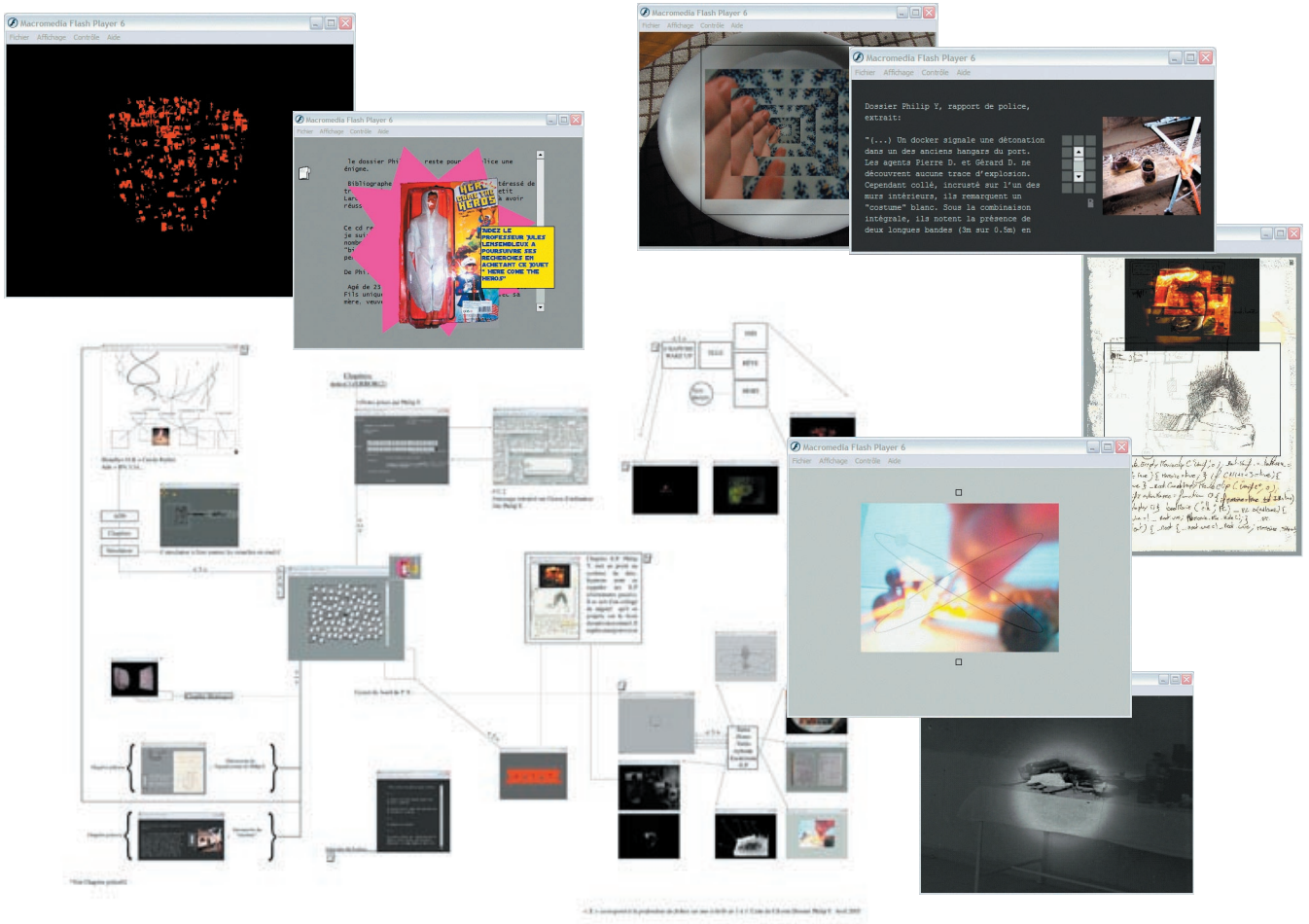
Cette installation complète maintenant le *Dossier P.Y*.

Visible sur :
http://dossier.p.y.free.fr/dpynet/rack1.html

Dossier P.Y, Festival Vidéoforme de Clermond-Ferrand (FR), 2005.

Travail sur les specificités de la narration interactive (CD-rom), le dossier P.Y. se compose d'une multitude de chapîtres à travers les quels le lecteur «navigue».
Une installation composée de dessins, photographies , volume,...ayant servi à la création du CD-rom poursuit ce travail.
Ainsi si l'installation des indices dans l'espace réel s'apparente à un puzzle à reconstruire, l'espace multimédia évoque quant à lui le livre que l'on feuillette au hasard.

http://dossier.p.y.free.fr


Macromedia Flash Player 6
Dossier Philip Y, rapport de police, extrait:
"(...) Un docker signale une détonation dans un des anciens hangars du port. Les agents Pierre D. et Gérard D. ne découvrent aucune trace d'explosion. Cependant collé, incrusté sur l'un des murs intérieurs, ils remarquent un "costume" blanc. Sous la combinaison intégrale, ils notent la présence de deux longues bandes (3m sur 0.5m) en

A_I, exposition collective, Le lieu, Lorient (FR), 2005.

On ne regardera même plus, peut être, aux vitres du train.
François Bon, Paysage fer.

Le projet se présente sous la forme d'une vidéo (choisie aléatoirement à partir d'une base de données d'une vingtaine de vidéos) à laquelle vient s'associer une phrase (construite à partir d'un petit générateur de texte).
Ma manière de percevoir Internet m'a conduit ainsi à lui associer un autre espace, celui du train. Le leitmotiv du projet « Habiter Internet» s'est transformé en : « Habiter le train».
De nouvelles questions apparaissent :
-Peut on habiter un espace qui est celui du mouvement?
-Peut on vivre un lieu sans aucune vue, mais avec un flux instable de milliers de fenêtres?
-Peut on exister dans un éther de pensées?
C'est-à-dire, peut on habiter le train Internet?

images tirées de http://attent.impatience.free.fr,2004

Julien LERESTEUX (08/02/1980).
Vit et travaille entre
Rennes (Fr) et Bruxelles (Bel)

Rue crickx, 29, 1060 St Gilles.
GSM: 0032 (0)498 59 73 88
leresteuxj@gmail.com
http://leresteux.alwaysdata.net

Expositions :

personnelles

Nov. 2009 **C-tron**, Centre culture de Chênée (BEL)

Février 2009 **Still alive ?** (A)soko galerie (Bruxelles,BEL)

Novembre 2008 **Bakemono Ego**, Galerie M'ATUVU - josworld (Bruxelles,BEL)

Avril 2008 **Bakemono-tracto**, Galerie (A)soko (Bruxelles, BEL)

Mars 2008 **Chimère,** Galerie V-tro (Bruxelles, BEL)

Juillet 2007 **M1, 2, 3 et 4**, Festival Expoésie (Périgeux, FR)

Mars 2006 **Rack 1**, Galerie Borderline (Nantes, FR)

collectives

Avril 2013 **IntercambiARTE,** (Lorient, FR)

Avril 2011 **Projection on forms and spaces**, IMAL (Bruxelles, BEL)

Février 2011 **Truc-troc**, Bozar (Bruxelles, BEL)

Eté 2010 1 ère **Biennale d'art urbain de Huy** (Huy, BEL)

Juin 2010 **Pourquoi tu ris?**, in de keuken (Bruxelles,BEL)

Mars 2010 **Color saint gilles,** installation multimédia (Saint gilles,BEL)

Juin 2008 **Présentation de Mode D'Emploi,** Festival pocketfilm centre George Pompidou (Paris, FR)

Mars 2005 **Chambre 28**, Galerie des Beaux-arts (Lorient, FR)

Janvier 2005 **Dossier P. Y.**, XXème Festival Vidéoformes (Clermont-Ferrand, FR)

Novembre 2004 **L'instantané**, Galerie Le Lieu (Lorient, FR)

Avril 2004 **VidéoProject**, XIXème festival du court- métrage de Brest (FR)

Parcours scolaire :

2009 **Agrégation** à l'Académie Royale des Beaux Arts de Bruxelles (BEL)

2005 Obtention du **D.N.S.E.P** (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique)

2003 Obtention du **D.N.A.P** (Diplôme National Arts Plastiques) avec félicitations du jury

2000-2003 Étudiant à l'Ecole Supérieure d'Art de Lorient (FR)

2000 Obtention du **baccalauréat littéraire** options : arts plastiques et audiovisuel

Résidence/masterclass :

Avril 2011 **Projection on forms and spaces**, IMAL (Bruxelles, BEL)

Août-Nov. 2009 **Chute libre**, Centre culture de Chênée (BEL)

Autres :

Décembre 2008 **Intégration des vidéos chimère et MDE**, à la vidéothéque de l'A.S.B.L. 6870

Janvier 2008/ Juin 2009 Création et gestion d'**(A)soko galerie**, lieu d'exposition et site web de médiation accessible au public sourd - http://asoko.alwaysdata.net (Bruxelles, BEL).

Bibliographie

Catalogue Pocketfilms ; éd. forumdesimages, 2008. / **Libr-critique** ; http://www.t-pas-net.com/libr-critique/?p=728 / **OUSTE n°15**, éd. Féroce Marquise/Dernier Télégramme, 2007 / **Habiter l'Internet** ; éd. E.S.A de bretagne, 2005. / **Chambre 28** ; éd. E.S.A de Lorient, 2005. / **Catalogue Vidéoformes XX** ; éd. vidéoformes, 2005.